La revista de ECC

núm. 20
octubre 2020

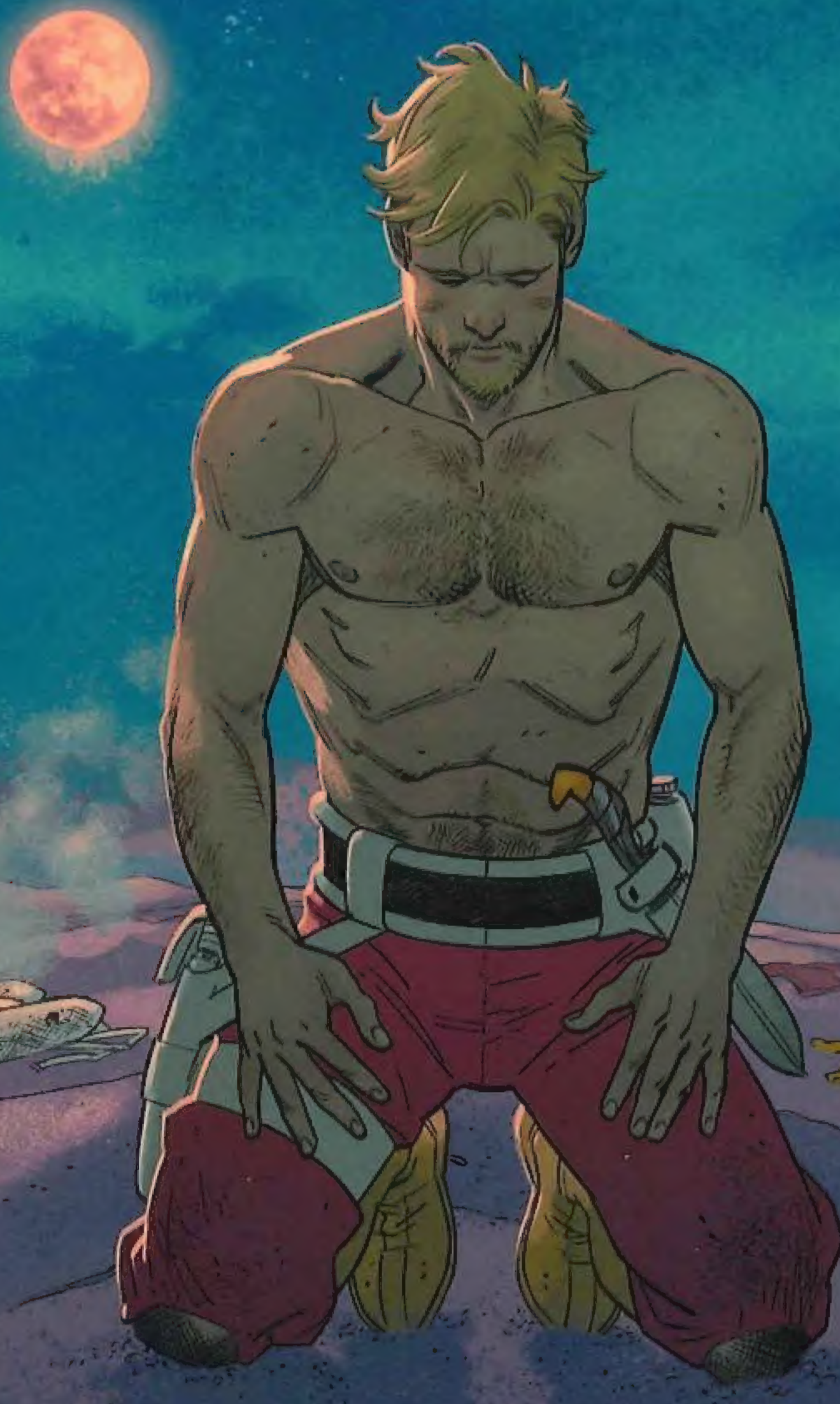
por solo
50 céntimos

cómics

Tom King regresa con *Strange Adventures*. El guionista de *Mr. Milagro* reinventa a Adam Strange junto a los artistas Mitch Gerads y Evan "Doc" Shaner.
Superamos el ecuador de ***Superman: Arriba, en el cielo*** y ***Universo Batman***. ¡La carrera del siglo: Superman contra Flash! ¡Batman y Green Lantern en el salvaje Oeste!

Dos mundos: cómic inédito de **Grant Morrison** y **Jerry Ordway**.

Entrevista a **Jorge González**: hablamos con el autor de ***Llamarada***.



DESCUBRE LOS PRÓXIMOS TÍTULOS DE ECC:

HARLEEN, EL BATMAN QUE RÍE, LIGA DE LA JUSTICIA SAGA: SIN JUSTICIA, BATMAN: EL ÚLTIMO CABALLERO DE LA TIERRA, SCALPED: EDICIÓN DELUXE LIMITADA EN BLANCO Y NEGRO VOL. 2, MUNDO MUTANTE, DCSOS, EL RELOJ DEL JUICIO FINAL...

978-84-18382-07-9
REVISTA ECC / 20 / 48 PÁGS. / OCTUBRE 2020

ECC CÓMICS

ECC EDICIONES
Santa Tecla, 1. 08012 Barcelona.

Superman: Up in the Sky núm. 4
Original U.S. editor: Jamie S. Rich.

Batman Universe núm. 4
Original U.S. editor: Jamie S. Rich.

DC Comics Presents: Mystery in Space núm. 1
Original U.S. editor: Peter Tomasi.

Compilation, cover and all new material Copyright © 2020 DC Comics. All Rights Reserved.
Copyright © 2004, 2019 DC. All Rights Reserved. All characters, their distinctive likenesses and related elements featured in this publication are trademarks of DC Comics. The stories, characters and incidents featured in this publication are entirely fictional. Published by ECC Ediciones under License from DC Comics. Any inquiries should be addressed to DC Comics c/o ECC Ediciones.

Batman created by Bob Kane with Bill Finger.
Superman created by Jerry Siegel and Joe Shuster. By special arrangement with the Jerry Siegel family.

DIRECCIÓN
Presidente:
Daniel Navarro

Director general:
Beni Vázquez

Director de publicaciones:
Jaime Rodríguez

EDICIÓN
Director editorial:
Francisco Calderón

Editores:
Gustavo Martínez
Sira Guarido
David Fernández

Editores adjuntos:
Marc Viaplana
Sandra Solorzano
Carlota Llaret

Coordinadores editoriales:
David Carro
Miguel Plaza

Diseñadores gráficos:
Isaac Romana
Jordi Vázquez
Ismene Grande
Esteban Carmona
Juli Cases
Lorena Carvalho

Realización técnica:
Estudio NoDo

Correctoras:
Gabriela Miciulevicius
Ivonne Bonsfills

Control de calidad:
Sandra Velencoso
Merche Bermúdez

OPERACIONES Y SISTEMAS
Directora de operaciones y sistemas:
Noemí Faraco

Administración:
Maica Espílez
Mara Terricabras

Directora financiera:
Maribel Valverde

Contabilidad:
Eva Olmedo

Director de logística:
Cristóbal Pino

Logística:
Carme Lleget
Toñi Gutiérrez
Josep Prat
Manuel Peña
Roger Mut
Oriol Saavedra
Jordi Boix
Francisca Gil
Cristian Guerra
Francisca Gutiérrez
David Martínez
Cristian Tejerina

Directora comercial:
Elena Cabrera

Comerciales:
Ximo Hernández
Eva Faraco
Àlex Trilles
Marina Cabrera

Director de merchandising:
Alberto Benavente

MARKETING Y COMUNICACIÓN
Directora de marketing:
Paloma Joga

Directora de comunicación:
Merche Bermúdez

Redactor:
Bruno Lorenzo

Traducción: Francisco San Rafael Simó, Felip Tobar Pastor.
Colaboran en este número de *ECC Cómics*:
David Fernández, Fran San Rafael, Jacobo Rodríguez Garrido.
Impreso en España
DL B 25231-2018
ISBN: 978-84-18382-07-9
Fecha de edición: Octubre 2020

Ninguna parte de este libro puede ser reproducida ni incorporada a un sistema informático, ni está permitida su transmisión en cualquier forma o cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros medios, sin el permiso previo y por escrito del editor. Las infracciones se perseguirán según la ley.

Más información sobre este cómic
y todas nuestras publicaciones en:
WWW.ECCCOMICS.COM
WWW.ECCEDICIONES.COM

Si deseas adquirir nuestros cómics
y no los encuentras, puedes hacerlo en:
WWW.TIENDASCOSMIC.COM

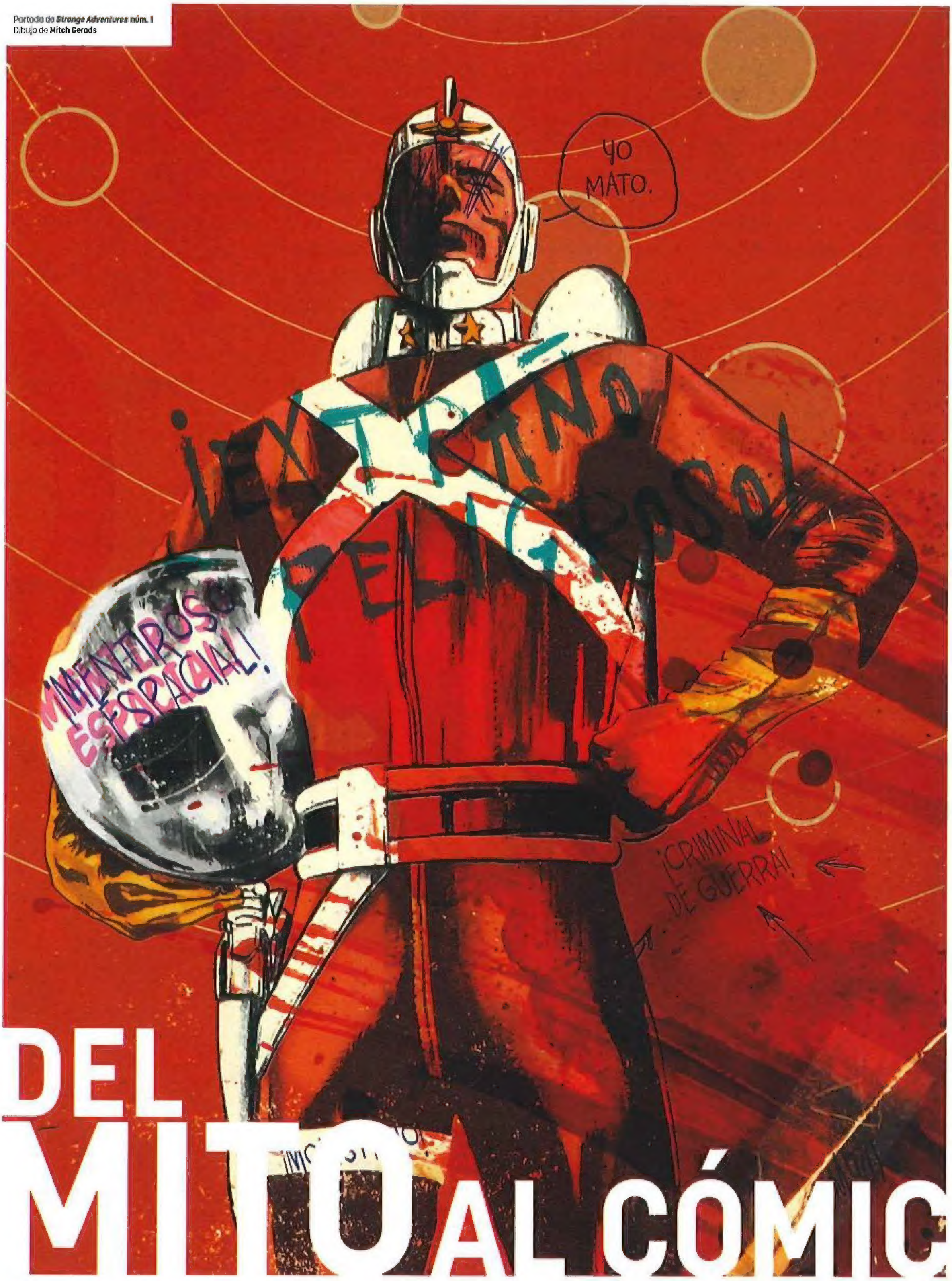
Si tienes una librería y quieres disponer
de nuestros títulos, envíanos un e-mail a
comercial@eccediciones.com o llama al
93 252 20 28.

Síguenos en:
facebook.com/ECCEdiciones
twitter.com/eccediciones
instagram.com/eccediciones
CanalECCEdiciones

El balón vuelve a rodar. Con independencia de que seas amante o detractor del balompié, es un símil futbolístico muy habitual en nuestro día a día, pero más apropiado que de costumbre debido a la situación que hemos vivido en el primer semestre del año. Además, es una expresión que conecta de manera inequívoca con nuestros dos protagonistas del mes, ***Strange Adventures*** y ***Llamarada***. Tras ***Héroes en crisis***, ***Batman*** y, sobre todo, ***Mr. Milagro***, el guionista **Tom King** parece empeñado en continuar deconstruyendo a los personajes de DC Comics. En sus planes entran los iconos de la editorial, pero también aquellos héroes más secundarios o más "olvidados", con un pasado brillante y un futuro prometedor. Tal es el caso ahora de Adam Strange y de su particular rincón dentro del Universo DC. King, convertido en una de las figuras más relevantes del cómic norteamericano, forma equipo con su compañero de armas habitual, **Mitch Gerads**. A los ganadores del premio Eisner se une para la ocasión **Evan "Doc" Shaner**, un artista que los más fieles del lugar recordarán de las páginas de ***El Hombre de Acero*** o ***Los Terrifics***. ¿Volverán a hacerse con la Champions League del cómic, es decir, con un rinconcito en vuestro corazón comiquero? Lo veremos mes a mes en formato grapa, en otra de las apuestas de ECC para el segundo semestre, junto a ***Lois Lane***, ***Jimmy Olsen, el amigo de Superman*** o ***DCsos: Inmortales***. Una obra que se está ganando, por méritos propios, el trofeo a revelación de la temporada es ***Llamarada***, de **Jorge González**. Los lazos entre el cómic y el deporte se están estrechando cada vez más. De esos lazos surgen obras tan especiales, tan reales y tan personales como la que protagoniza el abuelo de González en ***Llamarada***. Hemos hablado con el autor argentino para que nos descubra algunos detalles del proceso creativo y, de paso, para invitaros a redescubrir los matices de esta novela gráfica que ya aparece en muchas listas especializadas como una de las sorpresas más agradables que nos está dejando 2020.

Bruno Lorenzo
Editor de contenidos

Portada de ***Strange Adventures* núm. 1**
Dibujo de **Mitch Gerads**



DEL MITO AL CÓMIC

Adam Strange. ¿Héroe o criminal de guerra? Con esta pregunta en el aire llega a nuestras librerías *Strange Adventures*, nueva colección mensual obra del guionista Tom King, ganador de varios premios Eisner y uno de los autores más brillantes del panorama actual.

de **Jacobo Rodríguez Garrido**

Imagen de ***Strange Adventures*** **núm. 1**
Dibujo de **Evan "Doc" Shaner**

Si hay algo que **Tom King** sabe hacer bien -además de crear historias como pocos pueden- es generar expectación. Como ejemplo, basta una mera insinuación de este autor californiano de una posible colaboración en el hoy tan fértil universo ***Watchmen*** para conseguir poner las redes sociales patas arriba. De la misma forma, cuando todos estábamos sumergidos en los misterios de Santuario, King proponía a los lectores revisar con atención el número 5 de su ***Héroes en crisis***, advirtiendo de que allí encontrarían alguna pista acerca de los héroes que serían los próximos en pasar por su diván particular. Los que conocen bien a King tardaron poco en darse cuenta de lo que se nos venía encima: desde el lejano planeta Rann, ¡Adam Strange y sus ***Strange Adventures*** estaban de vuelta!

Una vez más, como ya hizo con su aclamado ***Mr. Milagro*** (donde rescata para el lector el maravilloso Cuarto Mundo de **Jack Kirby**), Tom King opta por rescatar personajes clásicos con raíces profundamente asentadas en la historia del cómic superheroico para luego teleportarlos al medio moderno, como si fuese obra de un rayo zeta. King no se limita a dejarse llevar por el fetiche de lo *vintage*, sino que recurre a ellos para proceder a su deconstrucción desde una mirada más actual. En esta tarea de desacralización de la Edad de Oro, King coincide con otra de las grandes mentes del cómic contemporáneo: el tristemente desaparecido **Darwyn Cooke** (***JLA: La nueva frontera***). Para esta desmitificación, que es en realidad un homenaje velado, King cuenta con dos colaboradores de lujo como **Mitch Gerads** (***El sheriff de Babilonia***) y **Evan "Doc" Shaner** (***El Hombre de Acero***). La elección de Shaner como pareja de baile no es casual dada su capacidad -tal y como ha explicado el propio King- para dibujar cómics siguiendo la forma idealizada que tenemos de cómo debe ser un cómic. Los caminos de King y Shaner ya se habían cruzado con anterioridad en el especial de Green Lantern ***Liga de la Justicia: La guerra de***

Imagen de ***Strange Adventures*** **núm. 1**
Dibujo de **Evan "Doc" Shaner**

Imagen de ***Strange Adventures* núm. 1**
Dibujo de **Evan "Doc" Shaner**

Darkseid - Nuevos dioses, donde Hal Jordan exploraba brevemente poderes casi divinos, constituyendo uno de los números más interesantes de este evento. Sobran las presentaciones para Mitch Gerads, dibujante habitual de Tom King y una de las plumas con las que mejor se compenetra. Con él al mando de la paleta, el ya famoso 3x3 de los tebeos de King ha alcanzado las mayores cotas de virtuosidad plástica y narrativa. Una composición que no obstante amenaza con no ser omnipresente en ***Strange Adventures***, en parte por el interés del autor por contar dos historias en paralelo y desde ópticas muy diferentes, pero también por la necesidad de King de salir de su zona de confort y de aprovechar todos los recursos técnicos de estos dos autores. Mientras que Shaner aporta su estilo optimista, casi un homenaje al héroe de la Edad de Oro del cómic, Gerads contrapone la cruda realidad con un dibujo de inspiración casi fotográfica (o incluso cinematográfica) con un gusto por lo simbólico en el que se hace patente su pasado como diseñador gráfico. Una confrontación entre lo real y lo ideal que ya aparece brillantemente reflejada en la doble portada de los dos primeros números (y quién sabe si de los siguientes).

En este retorno a lo clásico, la elección del arqueólogo y guardián espacial Adam Strange como protagonista es perfecta. La idoneidad de Strange para este cometido se debe no solo a su participación en el Universo DC casi desde los orígenes, sino también a la propia inspiración del personaje en algunos de los iconos más relevantes de la ciencia ficción y el género de aventuras, como Flash Gordon o las creaciones de **Edgar Rice Burroughs** (*John Carter de Marte*). Al igual que este último, Adam Strange vio cómo su vida daba un giro de 180 grados al

Imagen de ***Strange Adventures*** **núm. 1**
Dibuja de **Evan "Doc" Shaner**

ser teletransportado a años luz de distancia hasta el pacífico planeta Rann, en el sistema vecino de Alfa Centauri. Allí, como buen héroe clásico, se enamorará de la hermosa Alanna y terminará erigiéndose como protector del planeta. Una estampa perfecta, ¿o no tanto? A la luz de lo que hizo en sus ***Omega Men***, cabe esperar que King haga saltar por los aires este colorista sueño cósmico con brillantez, pero sin piedad alguna hacia el lector.

¿Qué más podemos esperar de ***Strange Adventures***? Lo cierto es que con Tom King responder a esta pregunta nunca es fácil. Lo sencillo sería esperar una suerte de continuación del laberinto existencialista de Scott Free en ***Mr. Milagro***, pero de un autor que desde su paso por ***Grayson*** no ha dejado de sorprendernos cabe esperar algo más. La introducción de Mr. Terrific dentro de esta extraña aventura ya es de por sí una sorpresa, y de su papel en las desventuras de Adam poco más podemos contaros, más allá de lo evidente que resulta que el bueno de Mitch está entusiasmado por poder dibujarlo (¡y nosotros por poder verlo!). Aunque su encarnación actual tiene orígenes relativamente recientes, el primer Mr. Terrific, Terry Sloane, también encuentra sus orígenes en la Edad de Oro del cómic. El segundo Mr. Terrific, Michael Holt, apareció a finales del siglo pasado como una suerte de émulo de Bruce Wayne: genio, empresario y filántropo con la lucha contra el crimen como afición oculta. Como ocurre con Batman, el personaje de Michael Holt desprende el atractivo propio de los superhéroes sin poderes, lo que, pese a su protagonismo secundario, le ha servido para sobrevivir con pericia a las innumerables crisis del Universo DC y para obtener una colección propia con su refundación en el Nuevo Universo DC, así como la colección ***Los Terrifics*** (donde Shaner ya tuvo la posibilidad de dibujarlo). Solo la existencia de cierto Hombre Murciélago, a quien quizás también veamos en el camino de Adam Strange, lo separa del honor de ser el más extraordinario de los hombres ordinarios.

Pese a que cada nueva historia de King se aventura por nuevos derroteros, hay en este autor grandes temas que a fuerza de aparecer en casi todas sus obras se han convertido en sus principales *leitmotivs*. Es el caso de la familia, elemento recurrente en todos sus trabajos y que en ocasiones constituye casi el hilo conductor de sus obras. La idea de familia en Tom King está asociada de forma intrínseca a la búsqueda de la felicidad, pero también se la señala como el origen de muchos sufrimientos. Así le ocurre a Mr. Milagro, que encuentra en el hogar el último asidero para superar un dolor que a su vez tiene su origen en sus propios traumas familiares. Un dilema para el que ni el mayor escapista de todos los tiempos parece encontrar la clave.

En el clímax psicológico tan propio de los trabajos del guionista californiano, otro de los tópicos recurrentes es el de los traumas derivados del trabajo de héroe y de la dificultad de este para retomar su vida como civil. En estas reflexiones es más que evidente la inspiración de King en su pasado como agente de la CIA desplegado en Irak, Pakistán y Afganistán. Como estadounidense heredero del 11-S y de las intervenciones en Oriente Medio que lo sucedieron, Tom King denota un patriotismo que no es enemigo de lo crítico, pues no es indiferente a los horrores de la guerra. Especialmente recurrentes en los trabajos previos del autor son la deshumanización del enemigo, la banalización de la vida humana en tiempos de guerra y el estrés postraumático derivado de esta. El producto más evidente de estas experiencias es el también premiado ***El sheriff de Babilonia***, primera vez además que King y Gerads cruzaban pluma y pincel. Este tema aparece también reflejado con la frialdad propia del cadáver abandonado en un callejón en la genial historieta ***Muerte negra en América***, con dibujo de **John Paul Lennon** (***Hellblazer***) y que el lector puede encontrar en la revista ***ECC Cómics*** núm. 4. Pero no son estos los únicos casos en los que la reinserción del veterano que vuelve de la guerra -o del justiciero que cuelga la capucha- se plantea como un problema. Esta es la razón de ser de la atormentada Gotham Girl, personaje creado por Tom King para su recientemente culminada etapa en la serie regular ***Batman***. Así le sucede también al propio Bruce Wayne, quien se nos muestra en la versión más vulnerable que hemos podido leer en mucho tiempo. Un Bruce atormentado porque la mera idea de que Batman pueda ser feliz constituya un oxímoron. Una maldición que solo Selina Kyle parece ser capaz de romper.

Imagen de ***Strange Adventures*** **núm. 1**
Dibujo de **Mitch Gerads**

Sin entrar en detalle sobre las sorpresas que nos deparará ***Strange Adventures***, no hay duda de que estos grandes temas aparecerán de una forma u otra en el nuevo trabajo de King, Gerads y Shaner. Un nuevo viaje de caída y catarsis cuyos matices y consecuencias aún están por ver. Como señalaba Tom King en una entrevista para DC Comics, hay en Adam Strange algo del aventurero de la novela colonial decimonónica. No obstante, al igual que ocurría en este tipo de literatura, la realidad no es tan prístina ni tan simple como se presenta. El héroe de la Edad de Oro ya no tiene lugar en los tiempos modernos, y en ocasiones ya solo es disfrutable desde la perspectiva de aquel que entiende el pasado como un paisaje extraño. Trasladar este tipo de héroe a la posmodernidad y a la época de las *fake news* será todo un reto para el escritor, para el lector y para el pobre Adam, que se verá sometido a juicio público por sus actos en el lejano Rann, hasta el punto de cuestionar sus propias acciones y su derecho a intervenir en un mundo que no es el suyo, pero a sabiendas de que su propio planeta natal ha dejado también de ser su hogar.

Lo clásico, al contrario que lo antiguo, es aquello que nunca pierde virtualidad, sino que ejerce como modelo y ejemplo con independencia del paso del tiempo. No hay duda de que, con su fulgurante carrera, Tom King ha aportado ya un par de clásicos a nuestras estanterías y al mundo del tebeo. Solo queda esperar y comprobar si ***Strange Adventures*** se unirá a ellos. --(JRG)

A LA VENTA EN OCTUBRE

STRANGE ADVENTURES NÚM. 1 (DE 12)
Guion: **Tom King**
Dibujo: **Mitch Gerads, Evan "Doc" Shaner**
32 páginas | Grapa | 2,95 €
978-84-18326-67-7

facebook.com/ECCEdiciones twitter.com/eccediciones instagram.com/eccediciones CanalECCEdiciones

Imagen de ***Superman: Up in the Sky*** **núm. 3 USA**
Dibujo de **Andy Kubert**

SUPERMAN: ARRIBA, EN EL CIELO
CAPÍTULO 7

Publicado originalmente en
Superman: Up in the Sky núm. 4 USA (2019)

Guion: **Tom King**
Dibujo: **Andy Kubert**
Tinta: **Sandra Hope**
Color: **Brad Anderson**
Editores: **Jamie S. Rich, Brittany Holzherr**

ANTERIORMENTE...

El viaje de Superman en busca de la pequeña Alice le está suponiendo un desafío tras otro. La niña desapareció en extrañas circunstancias, raptada por un delincuente desconocido que empleaba un rayo zeta falsificado. El Hombre de Acero acudió a Rann para intentar obtener respuestas, y descubrió que el destino de la niña era la remota galaxia de Bode. Desde entonces, ha tenido que librar un cruento combate de boxeo contra Mighto, ha sufrido heridas terribles que han estado a punto de costarle la vida y ha soportado una tediosa espera en un locutorio interestelar para poder hablar un rato con su amada Lois Lane. Por si fuera poco, ha atravesado un agujero negro que, además de provocarle amnesia temporal, lo ha conducido a los tiempos de la Segunda Guerra Mundial, donde ha combatido al lado del mismísimo Sargento Rock y la Compañía Easy. ¿Cuál será su siguiente parada?

Y AHORA...

Estamos a punto de asistir a un maravilloso homenaje a una costumbre de los viejos tiempos del Universo DC: las carreras de Flash contra Superman. La primera se vio en ***Superman*** núm. 199 (1967) de la mano de **Jim Shooter** y **Curt Swan**. Era una competición benéfica que se complicó por culpa de unas apuestas. No fue la última vez que los dos héroes se retaron, como podemos ver en el volumen ***Superman y los mejores superhéroes del mundo,*** dibujado nada menos que por **José Luis García-López**. --(FSR)

CUANDO RAPTARON A UNA NIÑA EN GOTHAM Y SE LA LLEVARON A LO MÁS PROFUNDO DEL ESPACIO, SUPERMAN JURÓ RESCATARLA.

ESTÁ SIGUIENDO EL RASTRO DE LOS ALIENÍGENAS QUE LA SECUESTRARON POR TODO EL COSMOS. Y CADA PARADA LE APORTA PISTAS NUEVAS SOBRE SU DESTINO FINAL...

...Y TAMBIÉN UN NUEVO DESAFÍO.

¡PREPARADOS...!

¡...LISTOS...!

¡...YA!

"UNA VEZ, ECHARON UNA CARRERA."

"SUPONGO QUE ERA INEVITABLE."

¡FLASH!

"10 VUELTAS ALREDEDOR DEL MUNDO."

"EL VENCEDOR SERÍA EL VENCEDOR DE VERDAD."

"EN PLAN, EL MÁS RÁPIDO. PARA SIEMPRE."

"ERA UNA OBRA BENÉFICA."

"LA DIERON EN UNA CADENA DE ESAS QUE LA GENTE PAGA POR VER."

"TAMBIÉN HABÍA ASIENTOS PARA VERLA, PERO HABÍA QUE PAGAR. ENTRADAS. TODO EL MUNDO VENDÍA ENTRADAS."

"Y LA VIO MUCHA GENTE, Y HUBO MUCHA GENTE QUE COMPRÓ ENTRADAS."

"TODO SE DETUVO PORQUE FLASH Y SUPERMAN CORRÍAN, Y CORRÍAN MUY DEPRISA."

"FUE EL EVENTO DE LA HISTORIA QUE MÁS RECAUDÓ."

"PERO ERA MUY CARO."

"YO NO PODÍA VERLO DIRECTAMENTE, PERO COMO TODO EL MUNDO HABLABA DE AQUELLO, ENTONCES Y DESPUÉS, ME ENTERÉ DE TODO."

"COMO EL VECINO LO TENÍA PUESTO EN LA TELE, SI MIRABAS POR LA VENTANA DE LA COCINA, SE PODÍA VER. ASÍ QUE VI UN POCO."

"Y DESPUÉS, LOIS LANE LO PUBLICÓ EN EL *DAILY PLANET*, QUE ES EL PERIÓDICO QUE NOS LLEGA AQUÍ. Y COMO YO SIEMPRE LEÍA LO DE LOIS LANE, TAMBIÉN LEÍ AQUELLO."

"ASÍ QUE AHORA ME CONOZCO EL TEMA BASTANTE BIEN."

"LO SUFICIENTE PARA CONTAROS LO QUE TENÉIS QUE SABER."

"DURANTE LA PRIMERA VUELTA, IBA GANANDO FLASH."

"DURANTE LA SEGUNDA, SUPERMAN LO ALCANZÓ."

"ME PARECE QUE IBA PERDIENDO A PROPÓSITO DESDE EL PRINCIPIO."

"COMO CUANDO MI HERMANO Y YO ECHÁBAMOS CARRERAS Y LE DABA VENTAJA AL EMPEZAR."

"PORQUE ENTONCES, VEÍA SI IBA RÁPIDO, SI LE COSTABA MUCHO O ALGO ASÍ."

"ENTONCES, ME AMOLDABA Y DECIDÍA SI LE SEGUÍA EL JUEGO O NO, O SI LE DEJABA GANAR SI ME PARECÍA IMPOSIBLE."

"NORMALMENTE, YO ERA MÁS RÁPIDA QUE MI HERMANO. SE LLAMABA RAF. Y A VECES, ME HACÍA TRAMPA. CUANDO TERMINABA DE CONTAR, ÉL YA HABÍA SALIDO."

"PERO YO ERA MÁS RÁPIDA. AUNQUE ME HICIERA TRAMPA, YO ERA MÁS RÁPIDA."

"RAF ESTABA LOCO. SIEMPRE COMÍA MÁS QUE YO, CASI SIEMPRE A PROPÓSITO. Y NOS PELEÁBAMOS AUNQUE NO DEBIÉRAMOS HACERLO."

"SE TIRABA UNOS PEDOS HORRIBLES. SE LOS TIRABA EN MI CARA."

"AHORA, YA NO."

"SE PUSO MALO EN UNA CASA DE LAS QUE ESTUVIMOS Y SE MURIÓ."

"Y ME PARECE QUE SUPERMAN HACÍA LO MISMO. QUERÍA SABER SI FLASH SE ESTABA ESFORZANDO."

"Y CUANDO VIO CÓMO CORRÍA FLASH, SE PUSO EN PLAN..."

"¡VALE!"

"¡A CORRER!"

"PERO EN LA VUELTA SIGUIENTE, SUPERMAN SE QUEDÓ UN POCO ATRÁS."

"TAMPOCO MUCHO, PERO UN POQUITO. UNOS CIENTOS DE KILÓMETROS O ASÍ. Y ESO ES POCO COMPARADO CON LA TIERRA ENTERA, ¿SABÉIS?"

"LA TIERRA ES ENORME."

"RECUERDO QUE FUE ENTONCES CUANDO LA GENTE SE PUSO A QUEJARSE."

"PORQUE TODOS CREÍAN QUE GANARÍA FLASH, PORQUE ES LA PERSONA MÁS RÁPIDA DEL MUNDO."

"SUPERMAN NO ERA EL FAVORITO, Y A LA GENTE LE CAEN MUY BIEN LOS QUE NO SON FAVORITOS."

"ASÍ QUE, CUANDO EMPEZÓ A PERDER, LA GENTE DECÍA: 'AH, ES QUE TENÍA QUE PASAR. ¡QUÉ ABURRIMIENTO! ¡BLA, BLA, BLA!'."

"YO TAMBIÉN ME SENTÍ DECEP-CIONADA. PERO SI YO IBA CON SUPERMAN, NO ERA POR ESO."

"YO IBA CON SUPERMAN PORQUE SUPERMAN ES EL MEJOR."

"YA SÉ QUE NO ES BUEN MOTIVO CUANDO ESCRIBES UNA REDACCIÓN PARA UN TRABAJO DE LA ESCUELA Y NECESITAS UNA FRASE INICIAL Y TRES RAZONES QUE LA APOYEN."

"PERO FUE ASÍ. ¿¡QUÉ QUERÍAIS QUE HICIERA!?"

"SUPERMAN ES EL MEJOR."

"¡Y ESTABA EMPEZANDO A PERDER!"

"YO ESTABA ENFADADA Y TRISTE, Y RECUERDO QUE ME SENTÍA FRUSTRADA."

"¿SABÉIS QUIÉN NO SE SENTÍA FRUSTRADO?"

"¡LEX LUTHOR!"

"ES MALO Y NO TIENE PELO, PERO SÍ MUCHO DINERO."

"ES PROBABLE QUE EMPEZARA A HACER CÁLCULOS MENTALES QUE LE DECÍAN QUE FLASH LLEVABA UNA VENTAJA TAN ENORME QUE GANARÍA PASARA LO QUE PASARA."

"¡Y LEX LUTHOR ODIA A SUPERMAN! NO VOY A ENTRAR EN DETALLES, PERO ES VERDAD."

"ASÍ QUE LEX LUTHOR HIZO LO DE SIEMPRE."

"LLAMÓ A LOS DE LA OBRA BENÉFICA Y LES DIJO QUE IGUALARÍA TODO EL DINERO QUE GANARAN. MIL MILLONES DE DÓLARES O ASÍ. LOS DONARÍA PARA CARIDAD."

"¡SI SUPERMAN VENCÍA!"

"PERO LES DIJO QUE TENÍAN QUE MANTENERLO EN SECRETO HASTA QUE TERMINARA LA CARRERA."

"QUE NO QUERÍA QUE SUPERMAN LO SUPIERA POR SI PERDÍA. PARA QUE NO SE SINTIERA CULPABLE."

"¡PERO, CLARO, ÉL SABÍA QUE SUPERMAN IBA A PERDER!"

"LO HACÍA PORQUE, CUANDO SUPERMAN PERDIERA, CONTARÍA A TODO EL MUNDO QUE SUPERMAN SE SENTÍA FATAL PORQUE HABÍA PERDIDO MUCHO DINERO PARA LA OBRA BENÉFICA."

"Y LA GENTE ODIARÍA A SUPERMAN PORQUE HABÍA PERDIDO MUCHO DINERO PARA CARIDAD."

"YA HE DICHO QUE LEX LUTHOR ES MALO. ¡Y LO HE DICHO EN SERIO!"

"¡PERO, CLARO, SUPERMAN NO TUVO QUE ESPERAR A QUE TERMINARA LA CARRERA PARA CONOCER EL SECRETO!"

"¡TIENE SUPEROÍDO! Y SIEMPRE ESTÁ ATENTO A LEX LUTHOR PORQUE LEX LUTHOR ES MUY MALO. YA LO HE DICHO."

"ESO LEÍ EN EL ARTÍCULO DE LOIS LANE. Y SI ELLA LO DICE, ES PORQUE ES VERDAD."

"ASÍ QUE SUPERMAN SABÍA QUE, SI GANABA, LA OBRA BENÉFICA RECIBIRÍA EL DOBLE DE DINERO."

"¡TENÍA QUE GANAR!"

"¡ERA PRECISO!"

"LE PODRÍA HABER PEDIDO A FLASH QUE PERDIERA, PERO NO LO CREO CAPAZ."

"PARA EMPEZAR, FLASH LE LLEVABA VENTAJA, Y LOS DOS CORRÍAN TAN DEPRISA QUE NO LES RESULTABA FÁCIL HABLAR."

"¿HABÉIS PROBADO A HABLAR CON UNA PERSONA QUE CONDUCE UN COCHE QUE VA 150 KILÓMETROS POR DELANTE DE VOSOTROS? NO CREO."

"ADEMÁS, LO MÁS IMPORTANTE, PORQUE SUPERMAN HACE BIEN LAS COSAS. ERA UNA CARRERA, Y HABÍA REGLAS."

"Y SI SE LO CONTABA A FLASH, SE SALTARÍA LAS REGLAS DE LA CARRERA."

"¡ESTARÍA HACIENDO TRAMPA!"

"Y SUPERMAN ES SUPERMAN."

"ES LO PRIMERO QUE SE APRENDE CUANDO SE APRENDEN COSAS."

"¡ES SUPERMAN!"

"Y SUPERMAN NO HACE TRAMPA."

"SUPERMAN VOLVIÓ A ACERCARSE DURANTE LA SEXTA VUELTA."

"DEBÍA DE ESTAR PENSANDO EN LO DE LEX LUTHOR Y EN LA GRAN CANTIDAD DE DINERO PARA LA OBRA BENÉFICA."

"LA GENTE SE VOLVIÓ A EMOCIONAR."

"TODO EL MUNDO SE ACUERDA. FUE MUY GORDO."

"TODA LA GENTE ESTABA EN PLAN: '¡VA A GANAR FLASH! ¡PUES VAYA!'. Y DE REPENTE, DECÍAN: '¡ESPERA, QUE SUPERMAN SE ESTÁ ACERCANDO! ¡VA A GANAR!'."

"Y VOLVIERON A PONERSE CORRIENDO DELANTE DE LA TELE, DEL MÓVIL O DE LO QUE LES SIRVIERA PARA VERLO."

"Y GRITABAN: '¡ANDA, MIRA!'. Y: '¡LO VA A CONSEGUIR!'."

"Y LO DECÍAN EN TODOS LOS IDIOMAS QUE HAY."

"EN TODO EL MUNDO. EN TODOS LOS CONTINENTES. EN TODOS LOS PAÍSES."

"NO SE MOVÍA NADIE."

"ESTABAN TODOS MIRANDO."

"BUENO, EXCEPTO ELLOS."

"EL MUNDO SE PARÓ."

"Y ELLOS SIGUIERON CORRIENDO."

"ENTONCES, EN LA SÉPTIMA VUELTA, PASÓ."

"EN UN DESIERTO. HACÍA COMO 60 GRADOS EN EL EXTERIOR. MUCHO CALOR."

"PERO DABA IGUAL QUE HICIERA CALOR PORQUE SUPERMAN PUEDE ATRAVESAR EL SOL VOLANDO."

"PERO NO LO PUEDE HACER TODO, ¿SABÉIS? Y ÉL LO SABE. Y ES PROBABLE QUE LO SUPIERA ENTONCES."

"ES LISTO. CREO QUE TANTO COMO LEX LUTHOR."

"BUENO, PUEDE QUE NO TANTO, PERO ES MUY LISTO. NO OS LO IMAGINÁIS."

"ALCANZAR A FLASH LE HABÍA CONSUMIDO MUCHA ENERGÍA. Y NO LE QUEDABA MÁS."

"LA GENTE DECÍA QUE SE LE NOTABA EN LA CARA. ERA LA PINTA QUE TENÍA EN LAS IMÁGENES."

"TENÍA QUE DESCANSAR. ¡ERA PRECISO!"

"PERO A CADA SEGUNDO QUE ÉL DESCANSABA, FLASH SE ALEJABA MÁS Y MÁS Y MÁS."

"ESTABA A CIENTOS Y CIENTOS DE KILÓMETROS."

"SUPERMAN LO HABÍA ALCANZADO. ¡Y TENDRÍA QUE VOLVER A HACERLO!"

"¡PERO NO PODÍA!"

"¡LEX LUTHOR LO SABÍA!"

"Y SUPERMAN, TAMBIÉN."

"ÉL ES MUCHAS COSAS. MUCHAS. NO PODRÍAIS CONTARLAS. ES COSAS INFINITAS."

"PERO NO ES EL HOMBRE MÁS RÁPIDO DEL MUNDO."

"ESE ES FLASH, Y NO HAY MÁS."

"IBA A PERDER."

"PERO SABÍA QUE, SI PERDÍA, LA OBRA BENÉFICA PERDERÍA MUCHO DINERO."

"MIL MILLONES DE DÓLARES DEL BOLSILLO DE LEX LUTHOR QUE HARÍAN EL MUNDO MEJOR."

"ASÍ QUE NO PODÍA PERDER."

"INCURRIÓ EN LO QUE YO LLAMO CONTRADICCIÓN. SI QUERÉIS, OS DELETREO LA PALABRA."

"SIGNIFICA QUE HAY DOS COSAS QUE TIENEN QUE SER CIERTAS, PERO NO PUEDEN SERLO AUNQUE LAS DOS LO SEAN."

"C-O-N-T-R-A-D-I-C-C-I-Ó-N."

"YO LO ESTABA VIENDO, Y SE NOTABA QUE QUERÍA GANAR AUNQUE NO PUDIERA."

"TODOS NOS DIMOS CUENTA."

"LA GENTE DECÍA QUE SE HABÍA TERMINADO. NO LO ALCANZARÍA. LA GENTE ESTABA ENFADADA."

"PERO YO NO ESTABA ENFADADA. YO MIRABA. SABÍA COSAS QUE ELLOS IGNORABAN."

"A VECES, LA GENTE NO VE LAS COSAS CON CLARIDAD. PERO YO, SÍ."

"ME PARECE QUE ES PORQUE ME HAN HECHO MUCHO DAÑO."

"MIS PADRES NO... NO ERAN MUY BUENOS, ¿SABÉIS?"

"Y EN ALGUNAS CASAS... TAMBIÉN ME HICIERON MUCHO DAÑO. LA CASA DONDE ESTABA ENTONCES NO ERA MUY BUENA, ¿SABÉIS? ERA DE ESAS."

"CUANDO HAS SUFRIDO MUCHO, PERO AÚN TIENES COSAS QUE HACER, APRENDES."

"SOBRE CONTRADICCIONES."

"Y SOBRE SUPERMAN."

ÚLTIMA HORA

"SER MÁS RÁPIDO QUE UNA BALA ES UNA CONTRADICCIÓN."

"PERO SUPERMAN ES MÁS RÁPIDO QUE UNA BALA."

"SER TAN FUERTE COMO UNA LOCOMOTORA ES UNA CONTRADICCIÓN."

"PERO SUPERMAN ES TAN FUERTE COMO UNA LOCOMOTORA."

"SALTAR RASCACIELOS DE UN BRINCO ES UNA CONTRADICCIÓN."

"PERO SUPERMAN SALTA RASCACIELOS DE UN BRINCO."

"QUE UNA PERSONA VUELE ES UNA CONTRADICCIÓN. NADIE PUEDE VOLAR. ES IMPOSIBLE."

"PERO SUPERMAN SÍ QUE VUELA."

"TENER ESPERANZA CUANDO NO LA HAY ES UNA CONTRADICCIÓN."

"PERO SUPERMAN SIEMPRE TIENE ESPERANZA."

"EL MUNDO ESTÁ LLENO DE CONTRADICCIONES. SON ABSURDAS. SON UN ASCO. Y TE FRENAN CUANDO NO HAY QUE PARAR, CUANDO HAY QUE SEGUIR ADELANTE, CUANDO HAY QUE SEGUIR CORRIENDO, CORRIENDO, CORRIENDO Y CORRIENDO. ¡TE FRENA UNA CONTRADICCIÓN ASQUEROSA Y ABSURDA!"

"DA IGUAL LO QUE HAGAS, CUÁNTO TE ESFUERCES O LLORES. DA IGUAL SI NO HACES NADA. EL MUNDO ES ASÍ."

"PERO..."

"PERO SUPERMAN..."

"PERO SUPERMAN..."

"LEX LUTHOR DONÓ MUCHO DINERO. PUEDE QUE POR ESO LOIS LANE ESCRIBIERA SOBRE EL TEMA. SOBRE QUE SUPERMAN LO SABÍA Y QUE POR ESO NO SE RINDIÓ."

"SEGURO QUE ESTABA MUY ENFADADO."

"LOS MALOS SON LOS QUE MÁS SE ENFADAN. ESO LO SABE TODO EL MUNDO. Y YO LO SÉ MEJOR QUE NADIE."

"MOLESTA, PERO TAMBIÉN ES DIVERTIDO. TE RÍES DE ELLOS."

"ME LO IMAGINO TAN ENFADADO QUE QUIERE ARRANCARSE EL PELO. ¡PERO NO TIENE!"

"¡QUÉ RISA!"

"CON EL DINERO, CONSTRUYERON UN ALBERGUE NUEVO PARA NIÑOS."

"LO SÉ PORQUE TUVE MÁS PROBLEMAS EN LA CASA DONDE ESTABA, DONDE VI LA CARRERA, Y LA COSA SE ESTABA PONIENDO MUY FEA."

"ASÍ QUE ME ENVIARON A AQUEL REFUGIO NUEVO. ERA UN SITIO BONITO."

"ERA LA PRIMERA VEZ QUE VIVÍA EN UN SITIO BONITO."

"Y HABÍA SUFRIDO TANTO QUE NO QUERÍA IR A MÁS SITIOS."

"PERO ESTUVO BIEN. ME SENTÍA A SALVO. POR PRIMERA VEZ DESPUÉS DE TANTAS VECES EN QUE NO ME HABÍA SENTIDO ASÍ..."

"...ESTABA A SALVO."

"EL EDIFICIO TENÍA EL NOMBRE DE LEX LUTHOR ESCRITO CON LETRAS GRANDES."

"'REFUGIO INFANTIL LEX LUTHOR.'"

"EN LA PARTE DE ATRÁS, CERCA DEL BAÑO, HABÍA UNA PLAQUITA EN QUE SOLO ME HABÍA FIJADO YO. NO SÉ POR QUÉ LA TENÍAMOS ALLÍ. A LO MEJOR ERA OBLIGATORIO. O A LO MEJOR ME LA HABÍA IMAGINADO, PERO CREO QUE SÍ ESTABA PUESTA. ESTOY BASTANTE SEGURA."

"Y LA PLACA DECÍA..."

"...GANÓ.'"

ASÍ QUE NO SÉ MUCHO SOBRE NADA.

NO SÉ DÓNDE ESTOY. NO SÉ QUÉ HAGO AQUÍ NI NADA.

ES MUY FUERTE. MUCHO. Y ESTAMOS MUY LEJOS DE TODO.

PERO YA HE DICHO QUE VEO LAS COSAS CON CLARIDAD.

Y SÉ DE CONTRADICCIONES.

SÉ QUE ESTOY MUY LEJOS, QUE TODO VA MAL Y QUE NO VA A VENIR A SALVARME NADIE. NO ME PUEDE SALVAR NADIE.

ESTOY SOLA Y NO QUIERO ESTAR SOLA.

PERO VOY A ESTAR SOLA, Y ELLOS...

Y NO HAY NADA QUE PUEDA HACER NADIE.

PERO...

PERO SUPERMAN...

PERO SUPERMAN...

PERO SUPERMAN...

DESDE LAS BA DE AVELLA

En la novela gráfica *Llamarada*, Jorge González *(Fueye, ¡Maldito Allende!)* parte de la figura de su abuelo –un ilustre jugador de fútbol– para abordar la historia de cuatro generaciones que portan su apellido. Un ambicioso proyecto con el que este historietista argentino afincado en España ofrece sugerentes respuestas a grandes preguntas.

de **David Fernández**

RIADAS NEDA

Imagen de *Llamarada*
Dibujo de **Jorge González**

Durante el confinamiento decretado con motivo de la crisis sanitaria del COVID-19, compartiste con los lectores de forma gratuita un cuaderno de bocetos en formato PDF centrado en este proyecto. En su primera página figuraba una anotación manuscrita en la que se podía leer lo siguiente: "No sé qué hago acá... ¿Qué hacemos? ¿Qué somos?". ¿*Llamarada* nació con la intención de responder a esas preguntas, en lo que a tu experiencia vital se refiere?

Esas preguntas son ineludibles, están siempre dándonos vueltas. Imagino que a muchos nos asaltan varias veces al día y alguna que otra vez las buscamos adrede. Llevamos siglos atravesados por el capitalismo, por la idea del progreso, el consumo y la variedad, el éxito y el fracaso, y esto hace que esas preguntas esenciales estén cada vez más lejos, hay mucho ruido en medio. Con respecto al libro, el estado

Imagen de *Llamarada*
Dibujo de **Jorge González**

de pregunta fue siempre la gasolina que llevó adelante ***Llamarada***.

En las páginas de *Llamarada* te cuestionas la naturaleza de la paternidad, la condición de hijo y la noción del legado. El punto de partida y eje argumental es tu abuelo José María González, alias "Llamarada": defensa internacional reconocido como uno de los jugadores históricos del Racing de Avellaneda. ¿Desde un primer momento quisiste centrarte en cuatro generaciones de tu familia para reflexionar sobre esos temas, o te interesaste por la historia de tu abuelo y a partir de ahí crecieron las ambiciones y la escala del proyecto?

Empieza como algo más chiquito. Mi hijo **Mateo**, con cuatro años, iba a una escuela de fútbol, y un día lo vi apoyado en el campo y su postura era parecida a una foto que tengo de mi abuelo. Esa imagen me dio un palazo bastante fuerte. A partir de ahí todo lo que iba apareciendo delante mío de alguna manera hablaba sobre ese cruce de imágenes que viví: fútbol, mismo color de pelo, yo entre mi hijo y mi papá, etc. Los cuatro estábamos ahí, mirándonos las caras. También en esa época murió **Alberto Spinetta**, de alguna manera un padre musical para muchos argentinos, y me llevó a juntarme con **Hernán González** y hablar de esto. Pusimos sus discos y ahí empezó todo. En unos meses hablábamos de vocación y de ser padres e hijos, ¿qué es eso?

Siendo este un proyecto que se remonta a los albores del siglo XX para abarcar un arco temporal de más de 100 años, el proceso de documentación debe de haber sido exhaustivo. No solo por la cantidad de material consultado, sino también por lo personal que es el tema investigado. ¿Fue complicado dramatizar a partir de ese material y ficcionar aquello de lo que no tenías constancia documental?

Hay mucha documentación de la época que vengo heredando desde que hice *Fueye*. Sin embargo, entre otras cosas, me metí de lleno a estudiar el tema del fútbol *amateur* en Argentina, su comienzo. Lo que apareció primero en mi cabeza fueron los libros que contaban la socialización que produjo con su aparición o el de **Dante Panzeri** *Dinámica de lo impensado*. Libros de futbolistas como **Perfumo**, **Corbatta** y tantos otros. Cuentos de **Fontanarrosa**, **Sacheri**, **Juan Sasturain**, etc. *La invención de la soledad* de **Paul Auster** es un libro que me acompañó mucho. Películas de la época, miles de fotos, de todo un poco, y además tenía la suerte de tener el libro de recortes con fotos de mi abuelo.

En la construcción dramática de esta obra es tan importante lo que se muestra como lo que se omite, de forma que los silencios, las miradas, los espacios vacíos y los horizontes adquieren un gran peso. ¿Te costó mucho dar con el tono y el ritmo narrativo adecuados?

La verdad que no lo vivo como algo que me cueste. Me dejo llevar por el proceso, trato de irme desapegando de la influencia de muchos pensamientos automáticos, de tanto yo. Si veo que no va apareciendo nada, lo dejo y me digo: "Ya aparecerá". Todo va surgiendo poco a poco, hay que tener paciencia. Está sostenido en un estado de pregunta, así que tiendo a pensar que voy a estar muchos años con él, está siempre abierto a cambios.

En *Llamarada*, el fútbol es esencial desde un punto de vista narrativo, por vehicular reflexiones y paralelismos en torno a la pasión, la vocación y el legado. Pero también gráfico, ya que la iconografía, la épica, el dinamismo y las condiciones atléticas y destrezas de los jugadores hacen de este un deporte muy plástico. ¿Qué es lo que te parece más atractivo del fútbol, desde un punto de vista artístico?

La plasticidad del juego, la inteligencia, la intuición y la organización esquemática individual y colectiva al mismo tiempo, está todo ahí dentro, puro presente. Nunca una jugada es igual a otra, tampoco un cuerpo ni su movimiento. Escuchar cómo piensa cada jugador, las decisiones que van tomando en microsegundos, el balón volando, entrando en la red, la gente esperando gritar, el grito de gol o de casi gol. Es un juego infinito imposible de explicar.

En trabajos anteriores, como la historieta *Familia y fútbol* publicada en *El País Semanal*, pasajes de álbumes como *¡Maldito*

***Allende!*, con guion de Olivier Bras, o *Regreso a Kosovo*, escrito por Gani Jakupi, ya abordaste el deporte rey. ¿Cómo varió tu forma de aproximarte al fútbol en *Llamarada*?**

Creo que lo hice de una manera más personal, tratando de dejar caer la mirada de mi abuelo con respecto a la aparición del profesionalismo frente al amateurismo. Una época quedó atrás, siempre me decía, el fútbol era otra cosa antes. Aunque nunca discutió el crecimiento del fútbol profesional, sí que pensaba que los valores anteriores tenían más sentido.

Artísticamente, reivindicas el componente lúdico de la creación: jugar, entregarse al proceso creativo, probar nuevos materiales y disfrutar del ensayo y el error. Una visión despreocupada que parece encajar con el modo en que tu abuelo José –al igual que tu hijo Mateo– entendía el fútbol: reducido a su esencia más divertida y despojado de toda la parafernalia que lo rodea actualmente. ¿Ves ahí un paralelismo?

Puede ser, me parece bien eso que dices. Me reflejo mucho más en el proceso del juego y del error, prefiero permanecer el mayor tiempo posible en ese estado. Hay un momento en el que de alguna manera la energía está más dedicada a finalizar algo, a la idea de terminar el libro. Eso ya es otra cosa.

La pluralidad de técnicas empleadas en *Llamarada* es abrumadora. Pero lejos de la gratuidad, el cómo es tan importante como el qué. ¿Cómo cambia el modo en que encaras el dibujo cuando te apoyas en documentación, comparado con cuando lo haces sobre la experiencia propia?

El pasado lo siento más cristalizado, más quieto, de alguna manera me permito mezclar trabajos sobre fotografías o cosas parecidas. Me permito suspenderme un buen rato en esa atmósfera. El presente me sabe más a una conversación, me parece más interesante soltarme y moverme en zonas más inciertas, que en algunos momentos tampoco puedan entenderse.

El desarrollo de esta obra se ha prolongado durante un período de siete años, ni más ni menos. ¿El cuaderno de bocetos que mencionamos anteriormente refleja tu proceso creativo habitual o precisamente por su dilación en el tiempo el de *Llamarada* fue un caso especial?

El primer cuaderno es al que volvía siempre, cada dos o tres meses lo releía. Es ahí donde tomé apuntes de las primeras emociones, donde están los disparos que me llevaron a estar en la pregunta. Hubo luego más cuadernos, la documentación también crecía e iba viendo cómo todo lo que sostenía el libro se iba ampliando.

La Patagonia, Buenos Aires, la colonización europea, la inmigración, el tango, el fútbol, la nostalgia... De un modo u otro, Argentina siempre está presente en tus proyectos más personales. ¿Es tal vez un modo de mantenerte cerca de tu país, pese a la distancia geográfica?

Llevo 25 años viviendo en España y no puedo dejar de pensar que la mayoría de las historias se instalaron en mi primera mitad de vida en Buenos Aires... Aquí se produjeron otras historias, seguramente más importantes, familia, hijos... pero de alguna manera siempre termino regresando a mis referencias y a las preguntas en aquel contexto. Ahora que miro mis libros un poco de lejos, veo que voy hacia atrás para traerme y que siempre hay un espacio para mi presente.

***Llamarada* se centra en los hombres más importantes de tu vida, pero por lo que has comentado en alguna ocasión, pareces sentirte en deuda con las mujeres de tu vida. ¿Crees que saldarás esa deuda con *Antonias*, proyecto en el que estás trabajando junto a tu pareja, Katia Klein? ¿Cómo crees que dialogará este proyecto con *Llamarada*?**

Sí, de alguna manera incluiré en el siguiente libro algún que otro momento personal, pero sin duda el libro girará alrededor de las historias con sus mujeres, es la historia de ella. Creo que podrán verse como dos libros que se hacen compañía.

En un pasaje de *Llamarada* te preguntas: "¿Qué es el error? ¿Qué es mejorar?". Tras terminar el que probablemente ha sido tu proyecto más ambicioso hasta la fecha y desde el punto de vista de un historietista, ¿cómo responderías a esas dos preguntas? ¿Te ha sorprendido a ti mismo alguna de las conclusiones a las que has podido llegar tras este viaje creativo tan intenso?

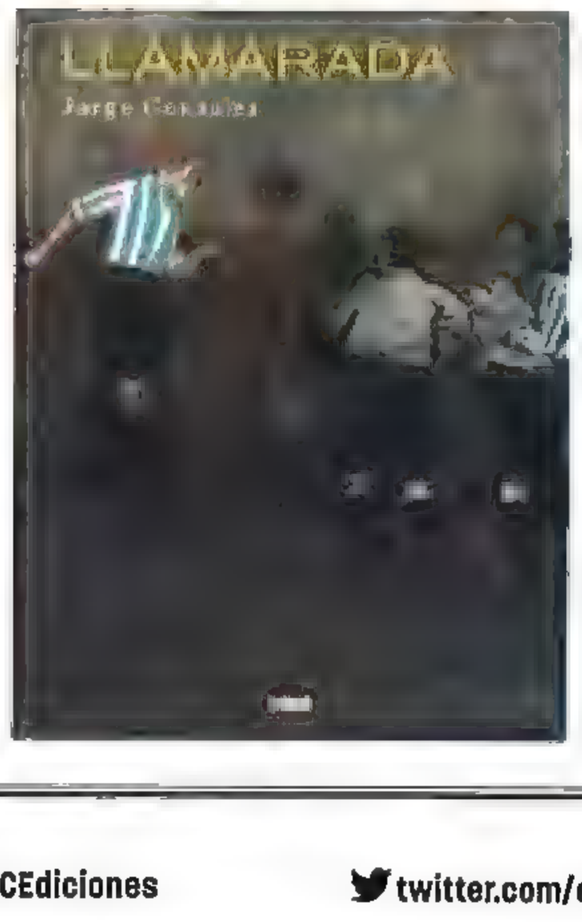
No ha habido cambio en eso, siguen estando ahí como preguntas. --(DF)

YA A LA VENTA: OBRAS DESTACADAS

Puedes adquirir estas obras en tu librería habitual y también en www.ecccomics.com

Llamarada

Guion: **Jorge González**
Dibujo: **Jorge González**
280 páginas | Cartoné | 35 €
978-84-18120-99-2



¡Maldito Allende!

Guion: **Olivier Bras**
Dibujo: **Jorge González**
144 páginas | Cartoné | 19,95 €
978-84-17176-17-4

facebook.com/ECCEdiciones twitter.com/eccediciones instagram.com/eccediciones CanalECCEdiciones

Portada de ***DC Comics Presents: Mystery in Space*** **núm. 1 USA**
Dibujo de **Alex Ross**

DOS MUNDOS

Publicado originalmente en
DC Comics Presents: Mystery in Space núm. 1 USA (2004)

Guion: **Grant Morrison**
Dibujo: **Jerry Ordway**
Tinta: **Mark McKenna**
Color: **Snocone**
Editor: **Peter Tomasi**

En 2004, como parte de los homenajes que la editorial DC Comics publicó en memoria del editor y guionista **Julius Schwartz**, renacía la antología de ocho especiales ***DC Comics Presents***. Los protagonistas eran personajes que, de un modo u otro, habían estado presentes en la trayectoria de Schwartz, y ahí no podía faltar una de sus creaciones más peculiares, protagonista de este número de ***ECC Cómics***: Adam Strange. Strange, un héroe cósmico con claras influencias *pulp*, revivía para la ocasión de la mano del escocés **Grant Morrison**, auténtico enamorado del personaje, y del dibujante **Jerry Ordway**, otro "artesano" del cómic de superhéroes, que ha ilustrado en el pasado aventuras de corte clásico o retro como la novela gráfica ***El poder de ¡Shazam!*** El propio Morrison ha recuperado recientemente a Strange en la primera temporada de ***El Green Lantern***. El defensor de Rann también ha contado con apariciones directas y guiños en ***Superman, Héroes en crisis*** y ***Mr. Milagro***, previas a su protagonismo en ***Strange Adventures***, de **Tom King, Evan "Doc" Shaner** y **Mitch Gerads**. ¿Será el punto de inicio de una nueva nueva época dorada para Adam? El tiempo lo dirá. Por nuestra parte, queremos complementar su regreso a la primera línea con la historia de Morrison y Ordway, que podéis leer en las siguientes páginas. --(BL)

HEMOS DESPEDAZADO A LOS GRANJEROS DE HORMIGAS DE AXXELON POR APENAS UNOS SEGUNDOS.

LUPAS DE GUERRA VOLADORAS GIGANTES. ¿QUIÉN SE VA A CREER ESTAS COSAS?

DOS MUNDOS

GRANT MORRISON • *guion*
JERRY ORDWAY • *dibujo*
MARK McKENNA • *tinta*
SNOCONE • *color*
STEPHEN WAGNER • *editor adjunto*
PETER J. TOMASI • *editor*

LOS TORMENTOS DE ARENA AÚN ESTÁN BASTANTE CABREADOS. ¡MIRA, ADAM! ¡EL CALOR INTENSO HA CONVERTIDO A LAS HEMBRAS EN ESTATUAS DE CRISTAL!

AAU.

DILE A SARDATH QUE CIERRE LA CIUDAD A CAL Y CANTO Y QUE SE PREPARE POR SI SURGEN PROBLEMAS. LOS TORMENTOS ESTÁN EN PLENA ÉPOCA DE CELO...

ESO GRITA ADAM STRANGE POR ENCIMA DEL RUGIDO ATRONADOR DEL FUEGO. Y EN ALGÚN LUGAR DE OTRO MUNDO, JULIE Y JACK SCHIFF ESTÁN ECHANDO A SUERTES QUIÉN SERÁ EL EDITOR DE LOS NUEVOS HÉROES ESPACIALES DE LA NATIONAL.

MIENTRAS, JUSTO ENCIMA, TRAZAN VALIENTES ARCOS UNOS DIMINUTOS SATÉLITES RUSOS QUE OBSERVAN DESDE LAS CÁMARAS INGRÁVIDAS DE LA NOCHE COMO SI FUERAN CRÍAS DE AVES DE PRESA.

¡ME HAN DADO LOS ESCOMBROS!

¿PUEDES DESPEJAR TÚ ESTO?

YA NOTO EL HORMIGUEO EN LAS CÉLULAS, CIELO.

SE ME PASA EL EFECTO ZETA.

TANTO ARTISTAS COMO EDUCADORES HAN OÍDO EL MISMO TOQUE DE CLARÍN. SI TENEMOS QUE COMPETIR CON LOS ROJOS TANTO EN ÓRBITA COMO MÁS ALLÁ, EN UNA INFINIDAD DESCONOCIDA Y ESTRELLADA, ALGUIEN TENDRÁ QUE INSTAURAR LA IDEA DE LA CARRERA ESPACIAL AHORA MISMO.

PERO ¿CÓMO?

"NO QUEDAN VAQUEROS NI GÁNSTERES..."

Aaah...

QUÉ INTERESANTE.

VUELVE A CONTARME CÓMO SE LLEGA A ESE PLANETA.

"¿QUÉ LES DIGO?", PIENSO COMO SI YA HUBIERA OCURRIDO...

...Y RANN YA FUERA UN MERO RECUERDO.

LOS CIENTÍFICOS DEL PLANETA RANN LANZARON A LA TIERRA UNA SUCESIÓN DE BENGALAS CONDUCTORAS ZETA DE EXPLORACIÓN.

CADA 18 DÍAS, UNA DE ELLAS CAE EN ALGÚN PUNTO DEL HEMISFERIO SUR.

Y ENTONCES, ME... ME TRANSPORTA A 25 BILLONES DE KILÓMETROS.

"¿POR QUÉ NO PARA DE PREGUNTARME LO MISMO UNA Y OTRA VEZ?"

¡ADAM!

¡TE QUIERO!

YA VUELVE A MARCHARSE. DEJA ESE OLOR Y ESA ESTELA ELÉCTRICA QUE LE HACE PARECER UN FANTASMA. NO PIENSO EN NADIE MÁS. SOLO EN ÉL. NO HAY OTRO COMO ÉL. QUÉ SONRISA. SEGURO QUE ADIVINO LO QUE ESTÁ PENSANDO.

YO TAMBIÉN TE QUIERO, CIELO.

Y EN ALGÚN LUGAR, BAJO UN CIELO MÁS VIRULENTO, ALANNA SE DICE A SÍ MISMA...

PERO LA LUZ ZETA SE VUELVE MÁS BRILLANTE E INTENSA HASTA QUE EL MUNDO ENTERO SE ESFUMA COMO UNA FOTOGRAFÍA DEMASIADO SATURADA, ABRASADA POR LA SOBRECOGEDORA GEOMETRÍA ATÓMICA DEL SOL TRIPLE.

ADAM STRANGE, EL MARISCAL DE LA ÚLTIMA FRONTERA, EL PROTECTOR DE CIELOS DE LIMA Y MENTA, EL POLICÍA OCASIONAL DE ESTAS CIUDADES ALIENÍGENAS BORROSAS Y ONDULANTES QUE SE ERIZAN COMO LOS BOSQUES DE SAXOFONES DE LOS HORIZONTES PANORÁMICOS DE RANN.

¿POR QUÉ NO PARA DE PREGUNTARME LO MISMO UNA Y OTRA VEZ?

ME GUSTARÍA OÍR CÓMO LO DESCRIBES...

...CON VOZ ANHELANTE.

¿POR QUÉ NO PUEDO ANHELAR TANTO NADA?

¿POR QUÉ NO PUEDO SOÑAR CON YS, KALANOR Y LA DESTRUIDA ILLSOMAR? CON LOS BAZARES DEL PLACER DE KANORAK, CON BUQUES DE 20 METROS ENCALLADOS EN LAS COSTAS DESÉRTICAS DE YS, EL PROTOMAR.

¿POR QUÉ NO AÑORO A NINGUNA MUJER CON PIEL DE ALABASTRO VIVIENTE?

¡MIRA, ADAM! LA ESTELA QUE DEJA ESE VAPORTAURIO AL PASAR CASI PARECE PALABRAS.

HABLAS DE MONSTRUOS NUBOSOS HECHOS DE POLVO DE DIAMANTE, DE CIUDADES MÓVILES QUE REGRESAN DE LA CUARTA DIMENSIÓN CADA CUARTO DE SIGLO. SI FUERA CIERTO ALGO DE TODO ESO...

...SI PUDIÉRAMOS DOMAR A ESOS MONSTRUOS, DOMESTICARLOS Y CONTROLARLOS PARA QUE CUMPLIERAN NUESTRA VOLUNTAD...

QUEREMOS ESE MUNDO, STRANGE. ESTAMOS DECIDIDOS A POSEERLO Y A DOBLEGARLO A NUESTRA VOLUNTAD.

ESTO LE QUEDA DEMASIADO GRANDE, COMANDANTE.

EN EL DESIERTO DE LOS SUEÑOS ESTÁN EN PLENA ÉPOCA DE CELO.

QUE TE #@%%&@.

SPAK

DESDE QUE TE DETUVIMOS, NUESTROS CIENTÍFICOS HAN DESCUBIERTO UNA FORMA DE COPIAR TU FRECUENCIA GENÉTICA SINGULAR. ¿SABES QUÉ SIGNIFICA?

QUE PODEMOS FALSIFICAR LA RESONANCIA DE GIROS DE ELECTRONES QUE TE PERMITEN A TI, Y SOLO A TI, VIAJAR A RANN VÍA TRANSFERENCIA ZETA.

ASIMÍLALO.

"UNA BENGALA ZETA SALIÓ DE ALFA CENTAURI HACE EXACTAMENTE 4,3 AÑOS, Y LLEGARÁ AQUÍ, SEGÚN NUESTROS CÁLCULOS, DENTRO DE MENOS DE UN MINUTO."

"Y CUANDO LLEGUE..."

...LA ESTA-REMOS ESPE-RANDO.

EN RANN TIENEN TRAJES COHETE Y TEC-NOLOGÍA MÁS VELOZ QUE LA LUZ, PERO SUS HOM-BRES SON BLANDOS Y DEBILUCHOS.

¿A QUIÉN ELIGIERON PARA QUE FUERA SU HÉROE Y PROTECTOR?

A UN ARQUEÓLOGO, POR DIOS BENDITO.

EL COMANDANTE HABLA, PERO JULIE SABE ESCOGER A PERSONAJES CON POTENCIAL. SUS HÉROES TIENEN ALGO. SON PIONEROS INTRÉPIDOS, ESTILIZADOS Y DE ASPECTO MODERNO.

EN LA TIERRA NO QUEDAN NACIONES DESÉR-TICAS RICAS EN PETRÓLEO QUE SOMETER, STRANGE.

PUEDES BUSCAR LA MOTIVACIÓN GEOPOLÍTICA DE ESTO SI QUIERES.

YO PUEDO EXPLICAR LO QUE HAGO DE FORMA MÁS SENCILLA.

ARMADOS CON CIENCIA, EMANAN UNA TESTOS-TERONA AZUL RADIACTIVA, SE MUESTRAN SEGUROS CUANDO SE RELACIONAN CON MUJERES TRABAJA-DORAS, LISTAS Y HERMOSAS. LOS SUPERHOMBRES DE CUELLO BLANCO DE JULIE PROYECTAN UNA IMAGEN DEL SIGLO XXI QUE EL PAÍS YA NO TIENE DE SÍ MISMO, SUGIEREN UN FUTURO DE SAGRADA FICCIÓN *PULP* EN QUE QUIEREN ENTRAR PISANDO FUERTE, SIN MISERICORDIA.

LA BENGALA ZETA LLEGARÁ DENTRO DE... 30 SEGUNDOS...

¡ESPERE! ¡ME PARECE QUE NO HA ENTENDIDO LO QUE INTENTO DECIRLE!

¡HAY QUE VESTIR COLORES CHILLONES PARA CONFUNDIR A LOS MONSTRUOS! NO SE PODRÁ OCULTAR VESTIDO DE CAQUI.

PUEDE QUE QUIEN NO LO ENTIENDE SEAS TÚ.

SOMOS SOLDADOS.

NOS DEDICAMOS A CREAR UN CONTEXTO EN QUE SEGUIR EXISTIENDO.

¿ME EN-TIENDES?

DIOS MÍO.

¿DÓNDE ESTAMOS?

ESTAMOS LLEGAN-DO A LA GLORIA, STRANGE.

A LA GLORIA.

LA AERONAVE ESTÁ DISEÑADA PARA LLAMAR LA ATENCIÓN. CUANDO ATAQUE SÍDNEY Y SE VEA EN DIRECTO POR TELEVISIÓN, SE CULPARÁ A RANN POR HABER INICIADO UN CONFLICTO INTERPLANETARIO.

LO QUE HAGAMOS CON SU PUEBLO Y SUS RECURSOS QUEDARÁ JUSTIFICADO A PARTIR DE ENTONCES.

UNA GUERRA DE MUNDOS CONLLEVA UN INCREMENTO DEL PRESUPUESTO MILITAR Y UN ENEMIGO COMÚN A QUIEN ODIAR.

TODOS CONTENTOS.

ADAM STRANGE, PERDIDO EN UNA MISIÓN PROPIA DE LA CIENCIA FICCIÓN PARA CURAR EL ALMA TRAUMATIZADA Y PSICOANALIZADA DE SU PUEBLO, PREPARA A SUS HIJOS NO SOLO PARA UNA GLORIOSA CARRERA ESPACIAL CONTRA RUSIA, SINO TAMBIÉN PARA LA MATANZA EN LOS CAMPOS EXTRANJEROS DEL SUDESTE ASIÁTICO.

10 AÑOS DESPUÉS DEL SPUTNIK, LOS NIÑOS QUE LEAN LOS CÓMICS DE JULIE SE MANIFESTARÁN EN EL PENTÁGONO, COLOCADOS Y REBELDES, VESTIDOS CON TRAJES COHETE, PERDIDOS ENTRE DOS MUNDOS. MORIRÁN EN EL BARRO, REPLETOS DE METAL, VÍCTIMAS DE LA POLÍTICA Y EL ARMAMENTO.

¡LA TIERRA, MI PLANETA NATAL, Y RANN, MI PLANETA ADOPTIVO, C[ON]
MORTAL! ¡
TIEMPO PA[RA]
UNO! ¿CUÁ[L]
SERÁ?

LAS TENSIONES YA LAS ANTICIPÓ UNA IMAGEN DE ADAM CRUCIFICADO, SUSPENDIDO EN UNA ZONA LIMINAR DE INMACULADA INDECISIÓN, UN SEGUNDO ESQUIZOIDE DE QUIETUD SINCOPADA ENTRE GUERRAS.

SOMOS UNA PARTIDA DE EXPLORACIÓN. SI FRACASAMOS, NUESTRO NOMBRE SE BORRARÁ DEL REGISTRO.

NO SERÉ NADIE. NUNCA HABRÉ VIVIDO.

PERO SI UN HOMBRE COMO TÚ ES CAPAZ DE PROSPERAR EN RANN...

...YO PUEDO SER SU EMPERADOR.

LES DIRÉ A MIS HOMBRES QUE DEN RECUERDOS A "ALANNA".

¡Y UNA MIERDA!

SHRPTP

ES EL REGALO DE JULIE A VARIAS GENERACIONES, UNA PROMESA HECHA EN TINTA PRIMARIA DE QUE NOS AGUARDAN MUNDOS MEJORES, HOMBRES Y MUJERES MÁS AMABLES Y RACIONALES, MÁQUINAS QUE ESTÁN MÁS ALLÁ DE LOS MUROS DIVISORIOS DE LA GUERRA FRÍA Y SUS PARANOIAS DE HIDRÓGENO. ES UN GUIÑO A LA ESPERANZA.

A DECISIONES INSTANTÁNEAS TOMADAS POR EL BIEN DE TODOS.

ESOS POBRES IDIOTAS YA DEBEN DE ESTAR LLEGANDO A LAS AFUERAS DE LA CIUDAD.

LA ECOLOGÍA DE RANN SE PROTEGERÁ A SÍ MISMA.

¡PERO ME CORRESPONDE A MÍ SALVAR LA TIERRA DE UNA GUERRA INTERPLANETARIA!

EN ALGÚN MOMENTO DE UNA MAÑANA TRANQUILA DE MANHATTAN EN LOS AÑOS CINCUENTA, JULIE REFLEXIONA Y LE DEJA EL "RANGER ESPACIAL" A SCHIFF Y A LA NOSTALGIA.

EXPLICA: "ME PARECE MÁS DRAMÁTICO QUE LAS COSAS EXTRAÑAS E IMAGINARIAS OCURRAN HOY EN DÍA, NO EN UN FUTURO REMOTO QUE YA ES DE POR SÍ IMAGINARIO".

DESPUÉS, SE COLOCA EL SOMBRERO Y SALE A LA LUZ EXTRAÑA Y ANGELICAL QUE BRILLA SOBRE BROADWAY.

¡DADME INFORMACIÓN! ¡BUDIANSKY! ¿¡DÓNDE ESTÁ EL #$%@ CIELO!? ¿¡QUÉ LE HA PASADO AL CIELO!?

¿¡DÓNDE ESTÁN TODOS ESOS SOLES!?

¡HA SALIDO DE LA NADA!

¡LAS LECTURAS ATMOSFÉRICAS ESTÁN LIMPIAS A APENAS 15 METROS DE AQUÍ, SEÑOR!

¿POR QUÉ NO PODEMOS SALIR DE AQUÍ?

¡SE DESPLAZA CON NOSOTROS!

¡SE DESPLAZA CON...!

...NOSOTROS.

...AQUÍ ES DONDE HA EMPEZADO Y TERMINADO LA GUERRA DE LA TIERRA CONTRA RANN. SUPONGO QUE NO QUERRÁN VOLVER A INTENTAR NADA SIMILAR.

HE INTENTADO AVISARLES, ALANNA. LA BENGALA ZETA SIEMPRE ATRAE UN MONSTRUO.

LA TIERRA CONTRA RANN. PARECE IMPENSABLE.

DE HABERSE DECLARADO ESA GUERRA, ADAM, ¿QUÉ BANDO HABRÍAS ELEGIDO?

LA CANCIÓN DEL SPUTNIK PITA, BAILA Y SE ESFUMA. ES EL ÚLTIMO ECO QUE RECUERDA LA BÚSQUEDA SOLITARIA DEL ALMA DE UN PUERTO SEGURO MÁS ALLÁ DE UN MUNDO VIEJO Y DESTROZADO, DE UN SUEÑO PLATEADO.

DE ESA PERSONA PERFECTA.

DE ESE MUNDO PERFECTO.

DEDICADO A *JULIUS SCHWARTZ.*

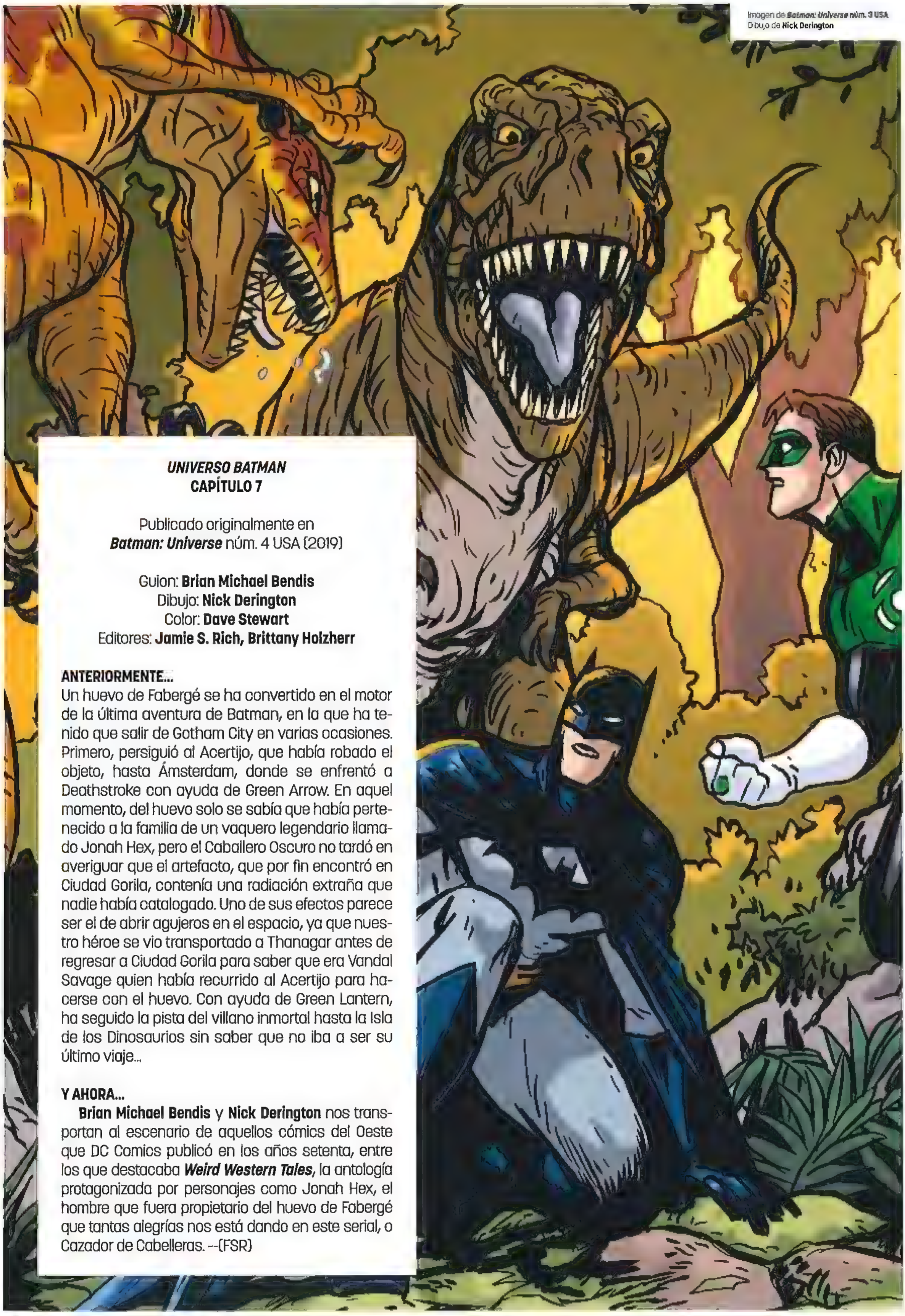


Imagen de ***Batman: Universe*** **núm. 3 USA**
Dibujo de **Nick Derington**

UNIVERSO BATMAN
CAPÍTULO 7

Publicado originalmente en
Batman: Universe núm. 4 USA (2019)

Guion: **Brian Michael Bendis**
Dibujo: **Nick Derington**
Color: **Dave Stewart**
Editores: **Jamie S. Rich, Brittany Holzherr**

ANTERIORMENTE...

Un huevo de Fabergé se ha convertido en el motor de la última aventura de Batman, en la que ha tenido que salir de Gotham City en varias ocasiones. Primero, persiguió al Acertijo, que había robado el objeto, hasta Ámsterdam, donde se enfrentó a Deathstroke con ayuda de Green Arrow. En aquel momento, del huevo solo se sabía que había pertenecido a la familia de un vaquero legendario llamado Jonah Hex, pero el Caballero Oscuro no tardó en averiguar que el artefacto, que por fin encontró en Ciudad Gorila, contenía una radiación extraña que nadie había catalogado. Uno de sus efectos parece ser el de abrir agujeros en el espacio, ya que nuestro héroe se vio transportado a Thanagar antes de regresar a Ciudad Gorila para saber que era Vandal Savage quien había recurrido al Acertijo para hacerse con el huevo. Con ayuda de Green Lantern, ha seguido la pista del villano inmortal hasta la Isla de los Dinosaurios sin saber que no iba a ser su último viaje...

Y AHORA...

Brian Michael Bendis y **Nick Derington** nos transportan al escenario de aquellos cómics del Oeste que DC Comics publicó en los años setenta, entre los que destacaba ***Weird Western Tales***, la antología protagonizada por personajes como Jonah Hex, el hombre que fuera propietario del huevo de Fabergé que tantas alegrías nos está dando en este serial, o Cazador de Cabelleras. --(FSR)

JONAH HEX, ME LLAMO...

¿POR QUÉ UN PAR DE PAYASOS DE CIRCO COMO VOSOTROS TENÉIS MI NOMBRE EN LA BOCA?

¿CÓMO SABE ÉL TU NOMBRE, JONAH?

DÉJALO, GARY.

¿NOS VAMOS A QUITAR LAS MÁSCARAS?

FUES CLARO, HAL.

EN EL CONTEXTO DE ESTA CULTURA, LAS MÁSCARAS SON PARA LADRONES Y CRIMINALES.

CIERTO.

Y LA MÍA SE CONCIBIÓ PARA INFUNDIR MIEDO EN LOS CORAZONES DE LOS CRIMINALES, ASÍ QUE...

BAH.

ME PARECE QUE OS HA DADO MUCHO EL SOL.

OS HA DADO MUCHO, ¿NO?

VENIMOS EN SON DE PAZ.

¡SÍ! EH... ¿SOCIO?

YO ME ENCARGO, HAL.

ME PREGUNTO SI PODRÍAMOS HABLAR CON USTED A SOLAS, CORONEL HEX.

VENIMOS EN SON DE PAZ.

ME ENCARGO YO, HAL, EN SERIO.

¿QUÉ DIABLOS FARFULLAN, JONAH?

SERÁ MEJOR QUE HABLÉIS DE UNA VEZ...

¿CONOCE A UN HOMBRE LLAMADO VANDAL SAVAGE?

VAYA...

UN NOMBRE ASÍ NO SE OLVIDA.

YO DIRÍA QUE HA VISTO USTED UNAS CUANTAS COSAS QUE OTROS POR AQUÍ NO, CORONEL HEX...

COSAS QUE LE RESULTARÍAN DIFÍCILES DE EXPLICAR FRENTE A CUALQUIER OTRA PERSONA.

TAL VEZ...

¿SUPERCIENCIAS, POR EJEMPLO?

SÍ.

¿A QUÉ SE REFIERE, JONAH?

ESTAMOS DANDO CAZA A VANDAL SAVAGE, QUE HA ROBADO UN HUEVO.

UN HUEVO DE FABERGÉ DE INCALCULABLE VALOR.

LE PERTENECÍA A USTED.

QUIZÁ TODAVÍA NO, PERO LE PERTENECERÁ EN EL FUTURO.

NOSOTROS... BUENO, NO SOMOS DE ESTA ÉPOCA.

ALGO VA MAL CON ESE HUEVO, O HAY ALGO DENTRO DE ÉL.

NOS HA ENVIADO AQUÍ.

A SUS PIES.

DE TODAS LAS ÉPOCAS Y LUGARES...

...NOS HA TRAÍDO JUSTO AQUÍ.

ANTE USTED.

NO SABEMOS LO QUE ES EL HUEVO NI CÓMO FUNCIONA, PERO ERA SUYO.

EN NUESTRA ERA DE PROCEDENCIA, PERTENECÍA A SU RETATARANIETA.

¿"RETATARANIETA"?

¿CUÁNTOS AÑOS TIENES, JONAH?

JONAH, ¿QUÉ DICES?

¿QUÉ HACEMOS CON ESTOS PAYASOS?

YO DIGO: SIGUE ADELANTE.

¿QUÉ?

QUE SIGAS.

YO ME OCUPARÉ DE ESTOS LASTRES.

¿ESTÁS SEGURO?

YA LO HE DICHO, ¿NO?

VALE, VALE, NO TE PONGAS TAN TIQUISMI-QUIS...

HMM.

POR FAVOR, SEÑOR, NO NOS MATE.

NO ESTOY TENIENDO LA MEJOR SEMANA DE MI VIDA.

NO SOIS "DE ESTA ÉPOCA"...

¿UNA MENTIRA ASÍ? TIENE QUE SER VERDAD.

GRACIAS POR CREERNOS.

HACE UN TIEMPO APRENDÍ QUE SI OYES A ALGUIEN DECIR UNA LOCURA QUE APENAS ENTIENDES...

...LO MÁS PROBABLE ES QUE SEA CIERTO.

TENGO RAZÓN. YA HA VISTO USTED COSAS EXTRAÑAS...

Y TANTO, DIANTRES.

PERO VOSOTROS DOS ESTÁIS ENTRE LAS MÁS RARAS, OS LO GARANTIZO.

HOLA. SOY HAL JORDAN.

ESTÁS RIDÍCULO.

ESO PUEDO ARREGLARLO...

HAL...

¡CARROS DE FUEGO!

DE ACUERDO, ¿LO VE? ROPA NORMAL Y CORRIENTE.

¿DÓNDE?

¡ESTA!

HAL...

YA TE BUSCAREMOS ALGO.

BUENO, PUES NO HE TRAÍDO DINERO...

TUVE UN PERRO QUE TARDABA MENOS EN PONERSE UNOS PANTALONES QUE VOSOTROS.

EN SERIO, ¿NO HUELES ESO?

JONAH, ¿DÓNDE VIO POR ÚLTIMA VEZ A VANDAL SAVAGE?

CUÉNTENOSLO TODO.

¿CÓMO LE CONOCIÓ?

¿QUÉ QUERÉIS, UN CUENTO PARA ANTES DE DORMIR?

AMIGO, CREO QUE SAVAGE ES EL HOMBRE MÁS PELIGROSO CON EL QUE ME HE TOPADO.

Y ESTÁ RECURRIENDO A SITUACIONES DE VIDA O MUERTE PARA APODERARSE DE ESE HUEVO SUYO.

PUEDE QUE HAYAMOS RENUNCIADO A NUESTRAS VIDAS POR ESTO.

PUEDE QUE NOS QUEDEMOS ATRAPADOS AQUÍ, PORQUE NO TENGO FORMA DE VIAJAR EN EL TIEMPO Y A MI ANILLO LE QUEDAN 39 MINUTOS DE CARGA.

QUIZÁ NUNCA REGRESEMOS A NUESTRA ÉPOCA.

A NUESTRAS RESPONSABILIDADES.

QUE SON ENORMES.

PUES AL GRANO.

OS LO CONTARÉ POR EL CAMINO. NOS ESPERA UN BUEN TRAYECTO A GALOPE.

¿SERÁ MUY LARGO?

SEIS DÍAS RUMBO NORTE.

¿SEIS DÍAS?

A CABALLO.

¿SEIS DÍAS?

PARANDO A... DORMIR UN POCO.

EH, OIGA... ER... JONAH...

¿...LE GUSTAN LAS... UH... NUEVAS EXPERIENCIAS?

¿POR EJEMPLO?

BIEN, SR. HEX, ¿NOS CUENTA CÓMO CONOCIÓ A VANDAL SAVAGE?

¡A LO MEJOR DEBERÍAS DARLE UN MOMENTO!

¡HUUAAGGHH!

NADIE DE ESTA ÉPOCA HA VIAJADO ASÍ JAMÁS...

NO, YA LO CAPTO.

¿CÓMO VAMOS A VOLVER A CASA, BRUCE?

ESPEREMOS QUE EL HUEVO NOS ENVÍE DE VUELTA, IGUAL QUE NOS TRAJO AQUÍ.

¡HUUAAGG!

ESO ES UN GRAN "SI".

¿QUÉ QUIERES QUE TE DIGA, HAL?

HE INTENTADO UTILIZAR MI ANILLO PARA CONTACTAR CON LOS GUARDIANES DE ESTA ÉPOCA, O CON CUALQUIERA, PERO...

LA TECNOLOGÍA DE TU ANILLO ES MUY AVANZADA, DEMASIADO PARA CONTACTAR CON ALGUIEN AQUÍ.

LO SÉ.

ES QUE... TENGO ASUNTOS PENDIENTES EN MI VIDA, EN EL PRESENTE.

ESTOY SEGURO DE QUE YO TAMBIÉN TENÍA ALGUNO.

ALFRED ME LLEVA LA AGENDA.

ESCUCHAD, OS HE TRAÍDO A ESTE SITIO PORQUE FUE AQUÍ DONDE PASÓ.

AQUÍ LE VI CON MIS PROPIOS OJOS.

FUE DONDE VI POR ÚLTIMA VEZ A VUESTRO VANDAL SAVAGE.

PARECE UN ANTIGUO PUEBLO MINERO.

SÍ, PORQUE LO ES.

VALE, NO TIENE POR QUÉ ENFADARSE.

ESTUVE AQUÍ HACE DOS SEMANAS.

ME OCUPÉ DE UN PROBLEMA POR UN AMIGO.

¿QUÉ SIGNIFICA ESO?

COMPAÑÍA DE GOTHA

SIGNIFICA QUE ESTUVO ENTERRANDO A ALGUIEN CERCANO A ÉL.

AH.

ESE SAVAGE... VINO POR AQUÍ, TENÍA UNA BANDA, Y ESTABAN CAVANDO EN ESTA VIEJA MINA.

ESTA EXPLOTACIÓN LLEVA SIN FUNCIONAR DESDE ANTES DE QUE YO NACIERA, AUNQUE, POR ALGÚN MOTIVO, ESE SAVAGE...

¿HABLÓ USTED CON ÉL?

MUY POCO. CREÍA QUE YO HABÍA VENIDO A POR SU TESORO.

PERO YO SOLO ESTABA EN UN MAL LUGAR EN MAL MOMENTO. OTRA VEZ.

ENTONCES LLEGÓ Y... ALTO.

¿QUÉ OCURRE?

ALGO VA...

EH, ¿CHICOS?

UM...

¿QUÉ HACE?

¡CARAY!

¡MI ANILLO DE GREEN LANTERN NUNCA HABÍA HECHO ESTO!

¡HAL!

¡ESTO NO ES OBRA MÍA!

¿HA MUERTO?

LA VERDAD, ESPERO QUE NO.

ESO NO HA SIDO LA MANO DE DIOS NI NADA POR EL ESTILO, ¿CIERTO?

NO LO... NO.

¿ÉL JAMÁS HABÍA HECHO ESO HASTA AHORA?

NO.

PAFF

VAYA, POR LO VISTO ES UN BUEN DÍA PARA PRIMERAS VECES...

ME PARECE QUE ANDABAIS DETRÁS DE MÍ.

Y DE ESTO.

Continuará en la siguiente entrega de ECC Cómics

SCOTT SNYDER
JOCK

EL BATMAN QUE RÍE

MINISERIE DE 8 NÚMEROS

BATMAN PARA TODOS

BATMAN 80 AÑOS

¡Aquí comienza la secuela de *Noches oscuras: Metal*!

TM & © 2020 DC COMICS. ALL RIGHTS RESERVED

¡BIENVENIDOS AL SANTUARIO!

HÉROES EN CRISIS

En un único volumen de 240 páginas

TM and © 2020 DC Comics. All rights reserved.